Kamen Rider
Kiva
3
D&T

Kamen Rider Kiva

Versão "RPGônica"

Kamen Rider Kiva é a nona série da franquia, na era heisei, que passou no japão pelo ano 2008. Esta aqui é uma adaptação livre da série para o RPG 3D&T Alfa, onde alguns conceitos, personagens, acontecimentos e história foram alterados para não estragar a graça da série original para aqueles que não a viram e para se adaptar melhor a um grupo de jogadores de RPG. Entretanto para os mestres que conhecem a série original ficará absolutamente simples de utilizar esse guia para fazer uma campanha baseada na série original.

Mestrestorm

Cenário

O mundo onde vivemos não é seguro, entre os humanos existem monstros que se ocultam entre nós e nos usam como caça, alimento ou fonte de poder. Entre estes monstros há um grupo que se distingue dos outros, os fangire (fan-gá-ia).

Os Fangire são monstros vampiros que parecem compostos de vitrais, que se alimentam da Energia da Vida (Raifu Enajī) dos humanos para sobreviverem. Devido à isto, os humanos criaram um grupo para combater os Fangire, a Maravilhosa Organização Azora (céu azul ou algo assim), que emprega um poderoso traje de combate chamado Ixa.

Enquanto isso, entre os fangare, existe uma hierarquia baseada em postos com funções distintas, sendo eles o King, o rei que comanda os fangires, a Queen que pune os traidores e aqueles fangires que se apaixonam por humanos, o Bishop leste que Define as leis dos fangires, o Bishop oeste que rege sua religião e rituais, os Knight leste e oeste, que são os guarda-costas e servos do King, os Rook leste e oeste que obedecem diretamente aos Bishop respectivos, e o resto da nação fangire são considerados peões. Entretanto um grupo de rebeldes surgiu entre estas criaturas e criaram a Corte Branca, com os mesmos títulos mas funções diferentes e muito mais nobres, pelo menos pelo ponto de vista de nós humanos.

Uma guerra secreta começa cada vez mais a se tornar violenta e próxima aos olhos humanos.

Personagens

Os personagens jogadores farão parte da Corte Branca ou da Maravilhosa Organização Azora e receberão um traje (armadura) adequada à escolha que fizeram.

Esses personagens são feitos com 12 pontos, sendo que é necessário usar alguns desses pontos para “comprar” a vantagem única da raça e seu traje.

Raças:

Humano (0 pontos)

Humanos são a raça original desse mundo, naturalmente não possuem poderes especiais e são considerados "frageis" pra as os fangires que são naturalmente mais poderosos, porém possuem a inteligência, criatividade e adaptabilidade que os ajudam a sobreviver neste mundo.

Humanos ganham 1 especialização naturalmente, e além disso seus valores de armadura, poder de fogo e força são limitados a 2 pontos.

Para todo ser humano é considerado como se tivesse a desvantagem munição limitada, pelo menos enquanto está em sua forma civil.

Fangire (3 pontos)

Um fangire é uma criatura com duas formas, uma de aparência humana e outra monstruosa, normalmente lembrando algum animal só que feito de vitrais de cores diferentes ou similares, como tons de azul por exemplo. Eles precisam se alimentar com algum tipo de energia vital ou proveniente dos sonhos ou criatividade dos humanos.

Fangires malignos apenas sugam a vida humana para se manterem nutridos, mas os mais nobres se esforçam para nunca fazer isso, se controlando com a energia da criatividade, sentimentos fortes ou alguma força similar dos seres humanos, mas isso é um sacrifício, pois tais energias além de não serem tão apetitosas são difíceis de serem extraídas e essa conduta vai contra os instintos dos fangires.

Alguns fangires podem possuir armas “naturais” como espadas que se criam a partir de uma parte do corpo, isso inclui armas de fogo rudimentares como um mosquete, só que sem precisar de munição (PdF natural)

Fangires podem possuir atributos até 5, porêm quando estão ocultos como humanos eles ficam com os valores de força, armadura e poder de fogo reduzidos até ficarem com no máximo 2, como se fossem humanos. Eles possuem a desvantagem dependência, mas podem suprimí-la se alimentando da outras energias E gastando um PM pelo esforço. Além disso eles possuem o poder *absorver força vital* descrito abaixo.

Absorver Força Vital

Um fangire pode gastar um PM, e realizar uma jogada de ataque com H+PdF+1d contra um alvo, com uma espécia de presas voadoras que se materializam perto dos ombros do fangire e atacam a vítima, esse ataque causa apenas um ponto de dano e se zerar os pontos de vida do alvo (ou matá-lo causo já estivesse com zero) ele suga sua energia vital transformando o humano em um material similar a um vidro ou cristal transparente que quebra muito fácil.

Wolven (3 pontos)

Os wolvens são um clã similar aos fangires, só que aparentados de lobos, que foram quase dizimados pelos fangires no passado, e agora seus poucos sobreviventes tentam se vingar e achar humanos que sejam bons reprodutores para reerguer a espécie.

Eles se alimentam com um poder similar aos fangires, *absorver força vital,* entretanto eles precisam morder a vítma até a morte e aí sim absorver a energia. Da mesma forma, gasta-se um PM só que se faz a jogada de F+H+1d, de resto é igual. Wolvens podem se alimentar de animais além de humanos, mas isso os deixa deprimidos, sendo assim o personagem recebe a desvantagem dependência e pode suprimí-la consumindo animais grandes (e gastando 1PM a cada “lanche”), porêm esses wolven recebem também a desvantagem assombrado até “comer algo que preste”.

Eles podem possuir atributos até 5, porêm quando estão ocultos como humanos eles ficam com os valores de força, armadura e poder de fogo reduzidos até ficarem com no máximo 2, como se fossem humanos, além disso, os lobos recebem um bônus racial de 2 em esquivas e movimento quando estiverem “perto da morte”, pois como dizem “wolvens são muito bons em fugir”.

Golen (4 pontos)

Outro clã de monstros que foi castigado pelos fangires no passado, são grandes, fortes e menos brilhantes que seus primos (em todos os sentidos), sua aparência é mais opaca e eles parecem mais feitos com borracha e pedra do que de vitral.

Golens absorvem energia humana de maneira similar aos fangires, exeto que invés de presas voadoras eles se utilizam de descargas elétricas que saem do ser humano e vão para ele. Para suprimir essa desvantagem dependência eles podem se alimentar de eletricidade, muita eletricidade, como de um relâmpago ou causando um “apagão” sugando de uma tomada mesmo, só que dessa maneira eles ficam mais lentos e letárgicos que o normal, recebendo uma penalidade de 2 em habilidade, exeto para perícias mentais, até sugarem um ser humano.

Esses monstros de rocha e carne endurecida possuem as mesmas limitações quando em forma humana, entretanto eles ganham +2 na sua força que pode superar o limite inicial de 5 e o limite da forma humana de 2, ficando limitado a 7 na forma natural e 4 na humana, mas como compensação eles nunca podem ter habilidade acima de 2, e mesmo com experiência sai mais caro que o normal, na proporção do terceiro ponto ser comprado como se fosse o sexto!!

Além da dependência eles recebem a desvantagem inculto naturalmente.

Merman (4 pontos)

Esses seres aquáticos, praticamente extintos da mesma forma q os golens e os wolven, entretanto são menos aparentados aos fangires.

Pouco se sabe sobre a civilização deles e suas motivações além da sobrevivência, mas eles tendem a ser curiosos e gostam de se misturar entre os humanos para se divertir. Alguns são brincalhões sem noção da fragilidade humana, outros são sedutores cruéis, mas eles não tem a necessidade natural de se alimentar de humanos.

Eles recebem a desvantagem ambiente especial, entretanto alguns conseguem ignorar essa desvantagem assumindo dependência à energia dos humanos invés do ambiente especial, quando sugam humanos eles o fazem da mesma forma que os wolven.

Mermans recebem a vantagem única anfíbio, entretanto se for um merman que suge a vida humana ele não sofre os efeitos de ambiente especial e recebe dependência, reduzindo o custo da raça em 1 ponto.

Sua forma humana recebe as mesmas limitações q os fangires, entretanto na forma natural eles ganham PdF +2 (max 5).

Trajes Especiais:

Como regra base os próprios jogadores que devem criar seus trajes, respeitando os valores de pontos determinados pelo mestre.

Os pontos usados para montar a armadura são somados para saber o custo da mesma, sendo assim se você usou 5 pontos no seu traje então ele custa cinco pontos!

Os atributos básicos da armadura são Força, Armadura e Poder de Fogo, que possuem um valor e custos idênticos ao dos personagens normais. Esses atributos básicos são utilizados pelos personagens de forma similar à vantagem parceiro, ficando o mais alto entre o do personagem e o do traje.

Vantagens podem ser atribuídas ao traje e usam as mesmas regras dos atributos básicos.

Valores ampliados, são aqueles valores de atributo que serão aumentados enquanto se usa o traje e estarão indicados com um sinal de soma (+) na frente do número aumentado.

Assim sendo, um personagem com F2, H3 e A1, usando um traje com os valores F 1/+2, H +2 e A3, ficará com F 4 (2 +2), H 5 (3 +2) e A3 (maior entre 1 e 3).

Projeto IXA

Ixa (íkuça) é uma armadura tecnológica desenvolvida pela Maravilhosa Organização Azora para combater os Fangires. Para tanto esse sistema especial aumenta a força e defesas do corpo humano possibilitando resistir a tremenda força dos fingires.

Na série original o ixa passa por quatro cituações, duas na época de 1986, onde ainda é experimental e tem alguns problemas, e duas em 2008, onde já está totalmente funcional e mais poderosa. Logo abaixo seguem essas quatro versões, que podem ser usadas como parâmetro para as armaduras dos personagens.

O dispositivo de trasnformação da IXA é uma soqueira que também funciona como uma arma de disparo (PDF3), esse dispositivo é encaixado em um cinto para a transformação.

Ixa versão primária (2 pontos):
F1/+2 A2 PdF3
Vantagem ataque especial (PdF)
Desvantagem Assombrado
Especial, para cada 3 rodadas de uso causa um redutor nos testes de R de 1, esse redutor não diminui PVs ou PMs e retorna ao normal a medida de 1 ponto a cada 4 horas de descanso. Se o usuário ficar com R zero ele desmaia com zero PVs até descanssar.

Ixa revisado -save form (3 pontos):
F1/+2 A2 PdF3
Vantagem ataque especial (PdF)
Especial, para cada 10 rodadas de uso causa um redutor nos testes de R de 1, esse redutor não diminui PVs ou PMs e retorna ao normal a medida de 1 ponto a cada 4 horas de descanso. Se o usuário ficar com R zero ele desmaia com zero PVs até descanssar.

Ixa versão completa -burst form (4 pontos):

F2/+2 A3 PdF4

Vantagem ataque especial (F) (veja que com a manobra ataque especial você ainda terá o ataque idêntico ao antigo com o PdF)

Vantagem Sentidos especiais

Ixa R.I.S.I.N.G. form (5 pontos)

F4/+2 A5 PdF5

Vantagens ataque especial (F)

Vantagem tiro múltiplo

Essa forma surge graças a um dispositivo adicional, o ixalizer, que se parece com um celular que se dobra para formar uma arma.

Armadura Kiva

Na série, kiva é o personagem principal, e sua armadura possue o poder de mudar de forma através de apetrechos extras, mas para a livre utilização desse ebook irei tratar essas formas como armaduras diferentes, pois isso possibilita mais jogadores a serem heróis e não apenas um.

Além da armadura do kiva e suas formas ainda existe o dark kiva, que descreverei aqui também pelos motivos citados.

O mestre que achar que deve usar as formas como é no original sinta-se a vontade, pois tentei ser o mais fiel possível.

No tokusatsu kiva recebe sua armadura toda vez que é mordido pelo morcego Kivat (kivato) e coloca-o no cinto que surge em sua cintura. Kiva acessa suas formas adicionais usando certos equipamentos adicionais, uma espada (garuru), uma pistola (basha) e um martelo (dogga), além de sua forma Emperor que usa um pequeno dragão q fica no punho e possue uma espada mística poderossíssima. Dark kiva possue um morceguinho negro para se transformar de maneira similar.

Nesta adaptação teremos um morcego para cada armadura além do equipamento extra de algumas formas.

Todas as armaduras de kiva só podem ser utilizadas pelas raças escritas entre parênteses, entretanto humanos podem usá-las sofrendo a desvantagem especial a seguir:

Especial, para cada 10 rodadas de uso causa um redutor nos testes de R de 1, esse redutor não diminui PVs ou PMs e retorna ao normal a medida de 1 ponto a cada 4 horas de descanso. Se o usuário ficar com R zero ele desmaia com zero PVs até descanssar.

Kiva básico (Fangire, 1 ponto)

F2/+1 A2/+1

Ataque especial (F) - Dark moon break, Aliado (veículo – moto)

Kiva Garuru (Wolven, 2 pontos)
F2/+1 H+1 A2
Ataque especial (F), ataque múltiplo
Arma: Garuru Saber (espada - corte)

Kiva Basha (Merman, 2 pontos)
F1 A2 PdF3/+1
Tiro múltiplo, Tiro carregável
Arma: Basha Magnum (pistola – água/químico e perfuração)

Kiva Dogga (Golen, 3 pontos)
F4/+1 A2/+1
Sentidos aguçados, Ataque especial (F)
Arma: Dogga Hammer (martelo – Concussão e elétrico)

Kiva Emperor (Fangire, 5 pontos)
F5/+1 A4/+1
Ataque especial (F)
Arma: Espada mágica +2, ataque especial x2

O poder da forma emperor se deve ao dragãozinho que fica no pulso da armadura, que se chama Tatsulot (Tatsulôto).

Dark Kiva (Fangire, 5 pontos)
F5/+2 A4/+2 PdF3
Ataque especial (F ou PdF), paralizia

Dark Kiva ataca com poder de fogo usando uma espécie de telecinése materializada como o símbolo dele (igual do kiva só que na cor dos olhos do dark), fazendo esse símbolo gigante bater, esmagar ou paralizar os inimigos.

DoGaBaKi Form (Especial):

Dogabaki é a sigla de Dogga, Garuru, Basha, e Kiva, na série original é a fusão de todas as formas básicas do kiva, aqui ela é o último recurso do grupo, onde garuru, dogga e basha sacrificam 5PM e passam para kiva seus poderes por um tempo curto.

F4/+1 H+1 A2+1 PdF3/+1

Ataque especial, ataque múltiplo, tiro múltiplo

Pode usar qualquer uma das armas.

Especial, para cada rodada de uso causa um redutor nos testes de R de 1, esse redutor não diminui PVs ou PMs e retorna ao normal a medida de 1 ponto a cada 4 horas de descanso. Se o usuário ficar com R zero ele desmaia com zero PVs até descanssar, e cada um dos quatro riders perdem 2 pontos de vida permanentemente.

DoGaBaKi Emperor (Especial):

Similar a DoGaBaKi, com a diferença de ser com o kiva emperor invés do kiva normal.

F5/+2 H+1 A4+1 PdF3/+1

Ataque especial, ataque múltiplo, tiro múltiplo

Arma: Espada mágica +2, ataque especial x2

Especial, igual à DoGaBaKi normal.

KING

QUEEN

Outra QUEEN

BISHOP

仮面ライダーキバ
kiva

MASKED RIDER KIVA
GARURU FORM
Created by AKEMI MODXTOY.COM
garuru

Masked Rider
Ixa
仮面ライダーキバ
MASKED RIDER KIVA
Created By XI3TGeneSiiZ
Ummanrider.net

Kiva emperor